gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




DUOLINGO
duolingo.com

Introducción

Duolingo es una plataforma de aprendizaje de idiomas gamificada que facilita el aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través de lecciones cortas e interactivas.

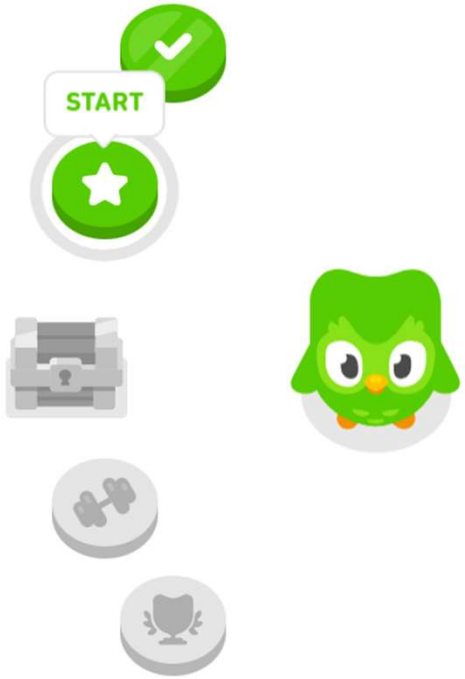
duolingo

- LEARN
- LETTERS
- LEADERBOARDS
- QUESTS
- SHOP
- PROFILE
- MORE

← SECTION 1, UNIT 1

Solo trip: Compare travel experiences

GUIDEBOOK



Solo trip: Ask about transportation

60 0 505 5

Unlock Leaderboards!

Complete 9 more lessons to start competing

Daily Quests

VIEW ALL

Earn 10 XP
0 / 10

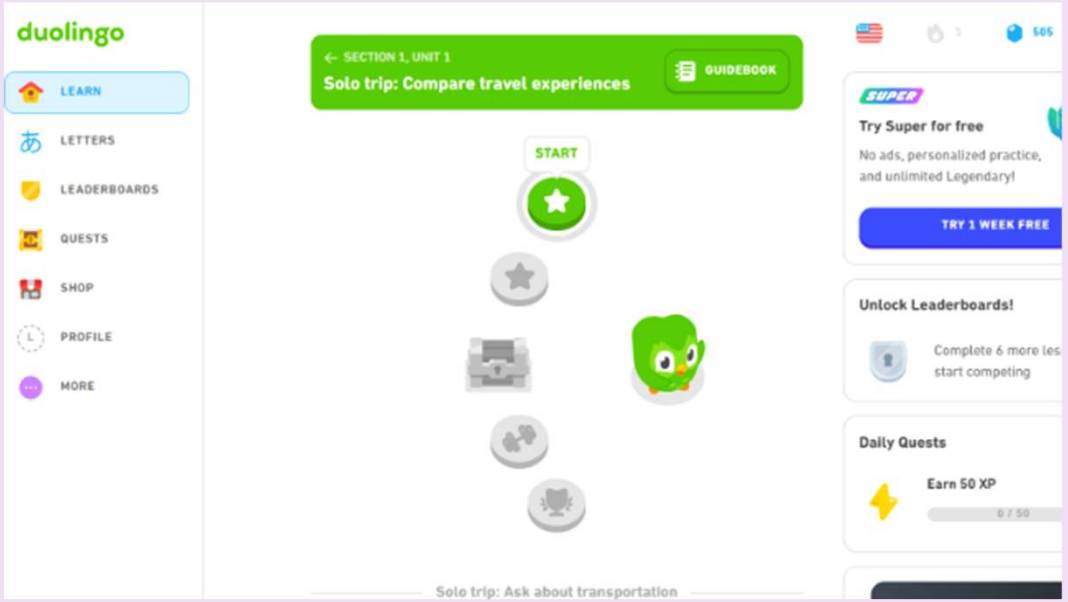
Earn 10 Combo Bonus XP
0 / 10

Complete 2 perfect lessons
0 / 2

Create a profile to save your progress!

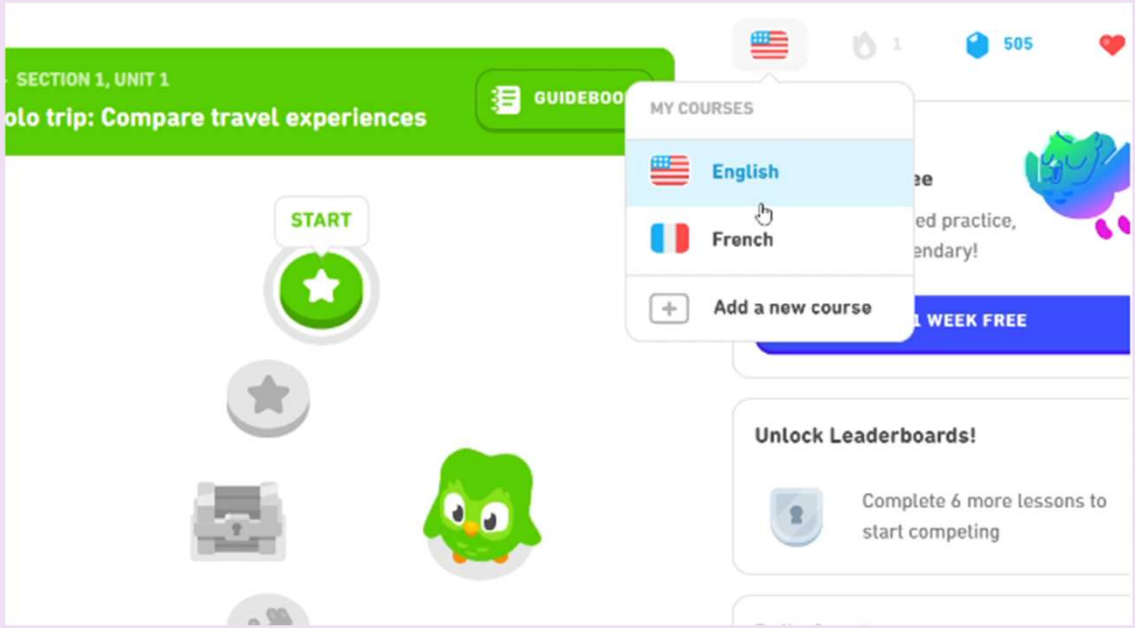
Entorno de aprendizaje de Duolingo

La plataforma es sencilla y fácil de usar. Los estudiantes pueden acceder a Duolingo a través de la web o la aplicación móvil y aprender en cualquier momento y lugar.



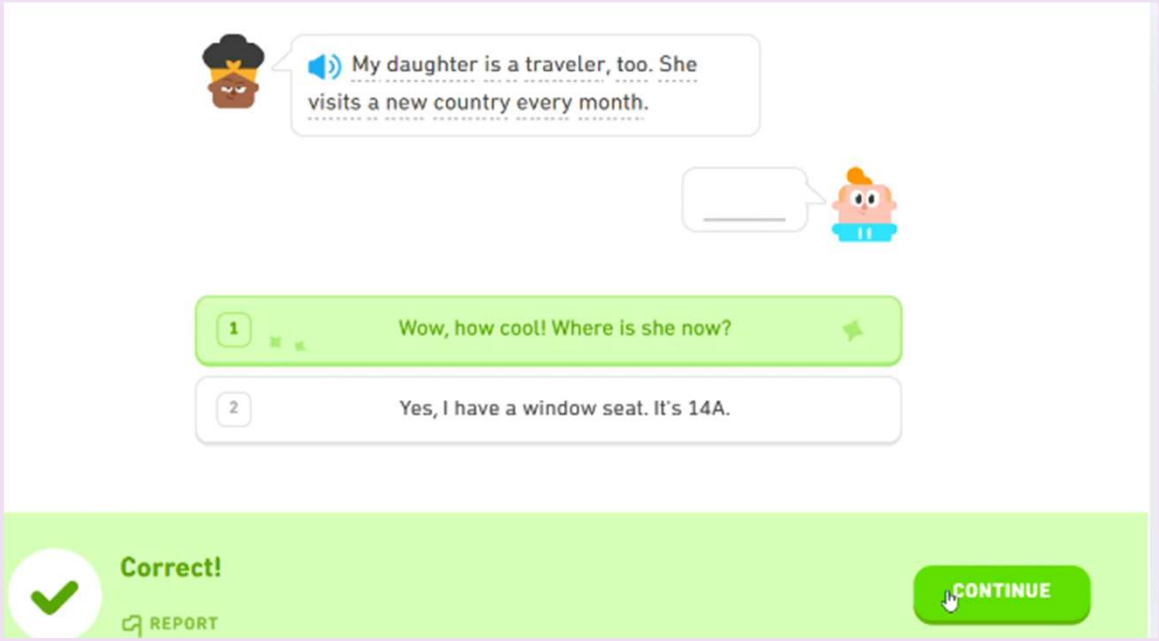
Primeros pasos con Duolingo

Los usuarios crean una cuenta, eligen el inglés como idioma de destino y establecen objetivos de aprendizaje personales y un ritmo de aprendizaje diario.



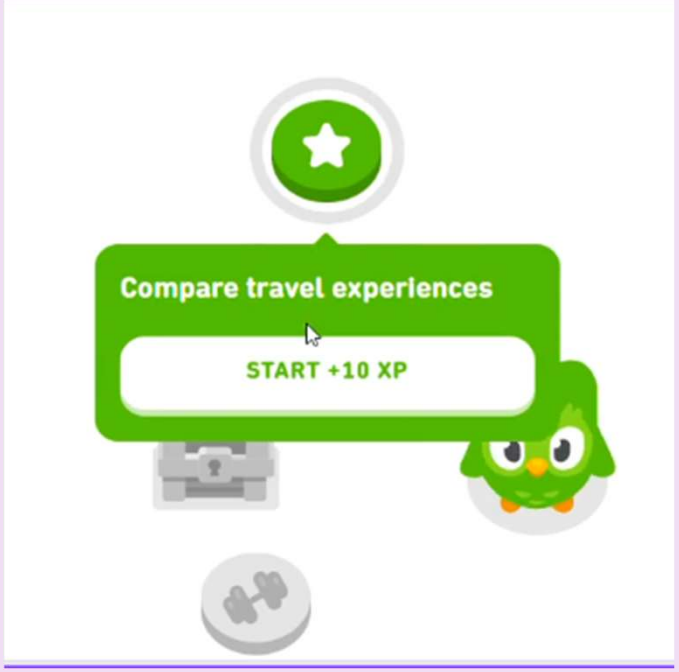
Estructura de la lección

Las lecciones son breves y concisas. Incluyen vocabulario, gramática básica, comprensión auditiva, lectura y actividades sencillas de escritura.



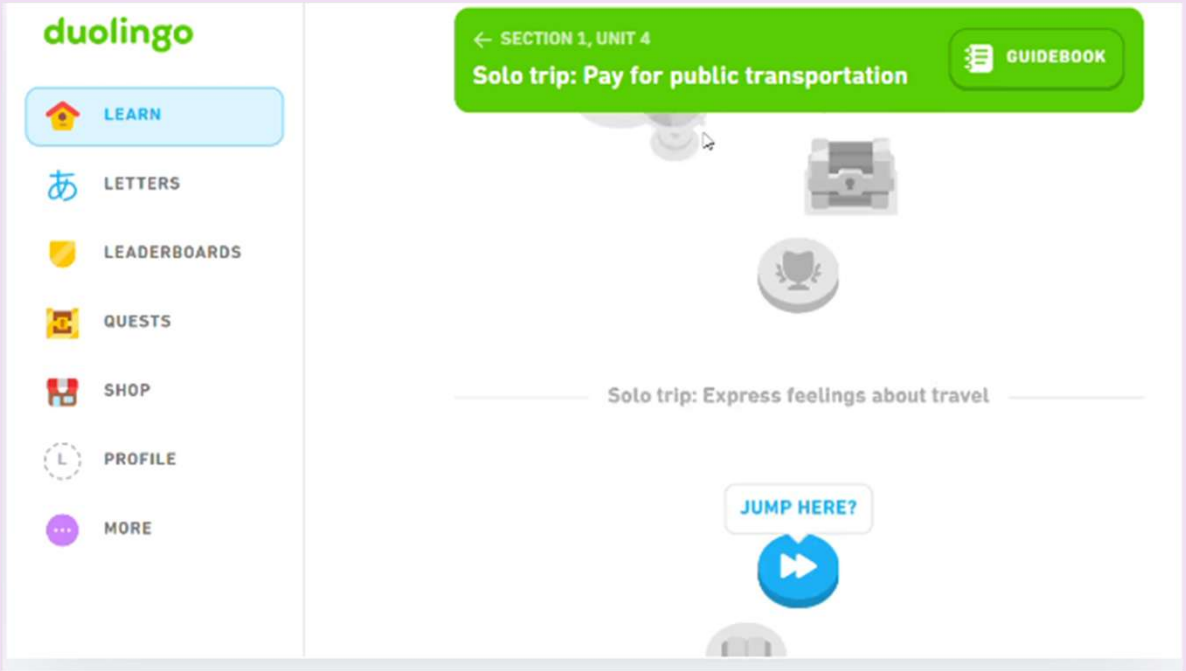
Experiencia de aprendizaje gamificada

Duolingo utiliza puntos, niveles, rachas y recompensas para motivar a los estudiantes y fomentar la práctica regular.



Aprendizaje adaptativo

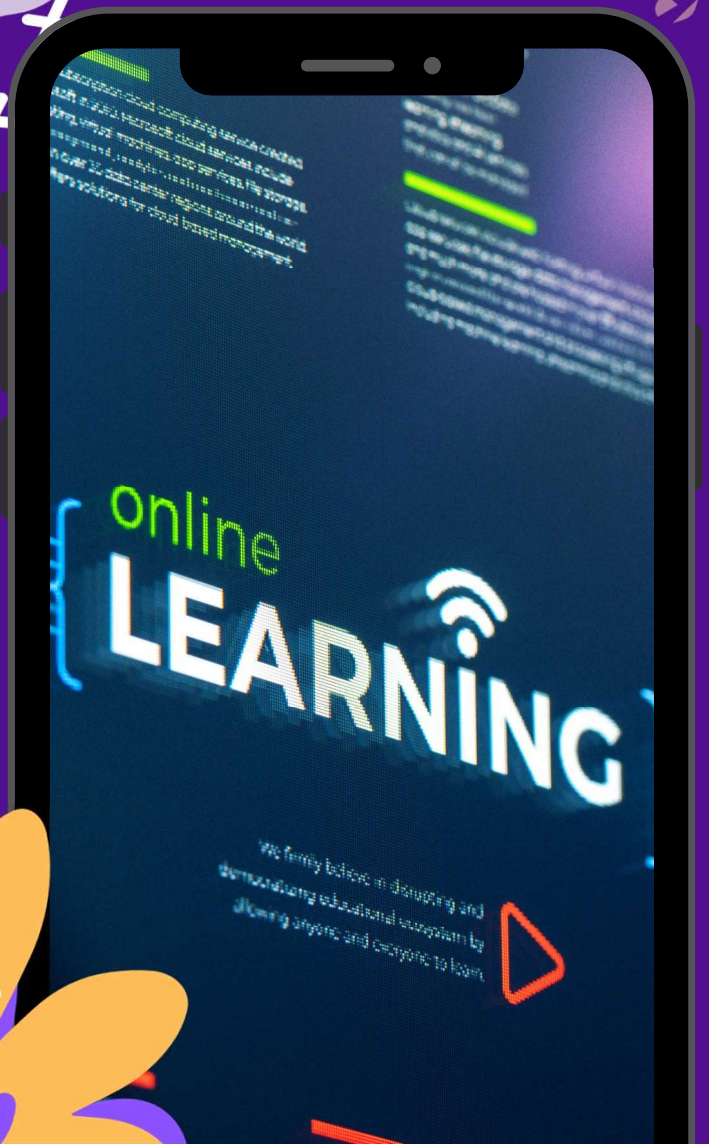
El contenido se adapta automáticamente al nivel y la velocidad de aprendizaje del alumno, lo que lo hace adecuado para principiantes y alumnos de nivel intermedio bajo.



Uso en la enseñanza del inglés como lengua extranjera

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera, Duolingo se utiliza como herramienta complementaria para el autoaprendizaje entre clases, ayudando a los estudiantes adultos a practicar inglés y a mantenerse motivados.





GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Duolingo

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia para la Movilidad y los Programas de la UE (AMPEU). Ni la Unión Europea ni la entidad financiadora se hacen responsables de ellas.

CC BY NC

GamifiedEd

Co-funded by the European Union

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE ČAKOVEC

LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA
NÉPI EGYETEM LENDVA

#Kayros
DIGITAL INNOVATION

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE